

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI DAMPAK AKTIVITAS MANUSIA
TERHADAP LINGKUNGAN ALAM
SISWA SMP KELAS VII**



Artikel Publikasi Ilmiah Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Geografi

Diajukan Oleh :

**MARTHA EL YUSDIANTO
A 610 110 094**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

OKTOBER, 2015

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Martha EL Yusdianto

NIM : A 610 110 094

Program Studi : Pendidikan Geografi

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI DAMPAK AKTIVITAS MANUSIA
TERHADAP LINGKUNGAN ALAM
SISWA SMP KELAS VII**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar- benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain kecuali yang secara tertulis diacu/ dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 6 Oktober, 2015



Martha EL Yusdianto

A 610110094

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI DAMPAK AKTIVITAS MANUSIA
TERHADAP LINGKUNGAN ALAM
SISWA SMP KELAS VII**

Diajukan Oleh:

Martha EL Yusdianto

A 610110094

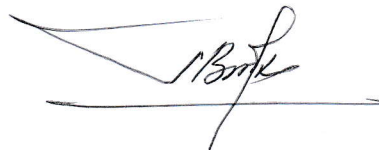
Artikel publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di

Hadapan tim penguji Skripsi

Surakarta, Oktober 2015



Dr. Tjipto Subadi, M. Si.

NIK. 150

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI DAMPAK AKTIVITAS MANUSIA
TERHADAP LINGKUNGAN ALAM
SISWA SMP KELAS VII**

Martha EL Yusdianto/A610110094. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Dampak Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Alam Siswa SMP Kelas VII. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. September, 2015.

ABSTRAK

Proses belajar mengajar membutuhkan media untuk membantu dalam memahami konsep materi. Peran media dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran, penyampaian informasi, peningkatan pemahaman, dan membuat penyajian informasi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa komik pada materi dampak aktifitas manusia terhadap lingkungan alam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Rsearch and Development*) yaitu, metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut maka diperlukan penelitian yang bersifat eksperimen dan penilaian oleh para ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji coba yang menghasilkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 77,06 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 92,65, yang mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,59. Selain dari hasil uji coba tersebut, hasil penelitian ini juga didukung melalui hasil validasi ahli yang menyatakan bahwa media komik ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan nilai validasi sebesar 100%.

Kata Kunci : Proses Belajar Mengajar, Variasi Pembelajaran, Media Komik

A. PENDAHULUAN

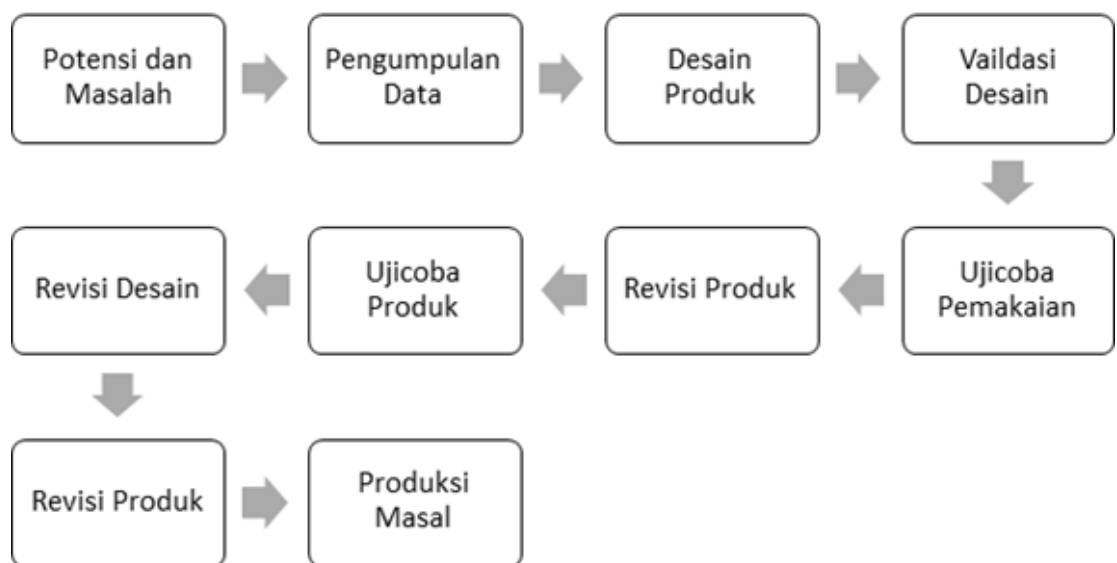
Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari proses komunikasi. Interaksi selama proses belajar mengajar tentu sangat diperlukan. Dengan adanya komunikasi yang jelas antara guru dan siswa, proses penyampaian materi oleh guru akan tercapai secara maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah alat perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, alat perantara tersebut berupa media pembelajaran. Criticos, (1996, dikutip dari Daryanto, 2012: 4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses komunikasi dalam pembelajaran akan berlangsung lebih optimal.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan bentuk yang sering dijumpai untuk mendukung proses belajar mengajar, salah satunya adalah media grafis yang dituangkan dalam bentuk komik. Salah satu materi pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII SMP adalah materi tentang dampak interaksi manusia dengan lingkungan alam. Materi ini mencakup berbagai jenis dampak yang ditimbulkan dari interaksi antar komponen yang ada di alam, seperti adanya pencemaran lingkungan akibat eksploitasi berlebih terhadap sumber daya alam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mencoba mengembangkan komik sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa SMP kelas VII. Peneliti bermaksud mengangkat permasalahan tersebut menjadi penelitian dengan tujuan penelitian yaitu mendiskripsikan kelayakan teoritis media komik IPS terpadu sebagai media pembelajaran pada materi interaksi manusia dengan lingkungan, tema dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam berdasarkan penilaian oleh validator serta mendiskripsikan kriteria media komik IPS terpadu sebagai media pembelajaran pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dengan tema dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam berdasarkan respon siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan, atau biasa dikenal dengan istilah Research and Development (R & D). Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu terhadap model pengembangan dari Sugiyono (2014) yang telah disebutkan diatas, akan tetapi pada penelitian ini tidak semua langkah pengembangan diterapkan, hal ini dikarenakan penelitian yang dilakukan masih bersifat dalam skala yang terbatas dan tidak mencakup dalam penelitian yang lebih luas. Oleh karena itu, tahap pengembangan produk diawali dengan melakukan 1). perencanaan dengan identifikasi potensi masalah, 2). membuat desain produk, 3). validasi desain, 4). revisi desain 5). Validasi desain dan terakhir adalah 6). uji coba produk.. Berikut desain penelitian pengembangan :



Gambar 3.1 Model Pengembangan
Sumber : Sugiyono, 2014

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Ahli

Data validasi ahli merupakan data yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi melalui angket. Ahli media menilai aspek tampilan, grafis, penataan gambar ilustrasi dan keterpaduan isi. Ahli materi menilai aspek isi pembelajaran, dan penggunaan tata bahasa. Hasil penilaian oleh para ahli menyatakan media yang dikembangkan telah layak untuk di ujicobakan dalam proses pembelajaran.

2. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan terhadap siswa MTs Negeri Surakarta 1 sebanyak 34 siswa. Data hasil pengembangan media komik pada uji coba diperoleh berdasarkan penilaian siswa setelah menggunakan media komik pendidikan melalui angket respon siswa. Dari analisis skala Guttman, titik kesesuaian diatas 50% yaitu 82,7%, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran komik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba diperoleh melalui nilai hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap 34 siswa kelas VII MTs N Surakarta 1. nilai rata-rata pretest dan posttest uji coba yang dilakukan terhadap 34 siswa kelas VII MTs N Surakarta 1 didapatkan hasil nilai rata-rata pretest sebesar 77,06 dan nilai rata-rata posttest sebesar 92,65. Perbandingan nilai pretest dan posttest saat uji coba menunjukkan adanya perubahan antara sebelum diberikannya perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu adanya peningkatan nilai rata-rata tes sebesar 15,59. Peningkatan nilai merupakan hasil dari diberikannya perlakuan berupa pengembangan media pembelajaran komik mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

D. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran komik memberikan alternatif variasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media komik dapat membantu untuk menyalurkan informasi dari materi pelajaran yang dituangkan dalam bentuk gambar ilustrasi yang dibantu dengan narasi yang menarik. Hal tersebut dapat memicu minat siswa dalam belajar, dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik.
2. Karakteristik media komik dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam yaitu media yang dikemas secara menarik, interaktif, alur cerita yang mudah dipahami, berisi materi yang singkat dan jelas dan disertai gambar ilustrasi yang menarik. Media komik dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan produk yang telah ditetapkan, sehingga akan didapatkan media yang sesuai kriteria untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.